

FF
FAMICOM FAMILY



J.E.S.U.S

モザザス

恐怖のバイオ・モンスター

任天堂

ファミリーコンピュータ



と あつか せつ めい しょ
取り扱い説明書

KIN-GP
KIN-2

ごあいさつ

このたびは、キングレコードのファミリーコンピュータ^{よう}用カセット“ジーザス～^{きょう ふ}恐怖のバイオ・モンスター”をお^か買^あい上げいただき、誠^{まこと}にありがとうございました。プレイの^{まえ}前にこの^と取^{あつか}り扱い説明書^{せつめいしょ}をよくお^よ読^よみいただき、正^{ただ}しい使用^{しょうほうほう}方法^{ほうほう}で^{あいよう}ご愛^{あい}用^{よう}ください。

もくじ

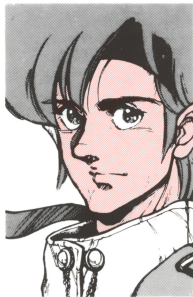
◆プロローグ	p.4
◆登場人物 ^{とうじょうじんぶつ}	p.6
◆「ジーザス」とは	p.12
◆ゲームの始め方 ^{はじ かた}	p.14
◆基本画面の説明 ^{きほん がめん せつめい}	p.15
◆コントローラーの使い方 ^{つか かた}	p.16
◆コンティニュー	p.18

プロローグ

ねん じんるい か かく ふた た ち きゅう せつ きん
2061年、人類の科学は再び地球に接近しつつあるハレー彗星に有人探査
き と しん ぽ せ かい こく えら じょういん
機を飛ばすところまで進歩していた。世界8か国から選ばれた乗員たち
き たん さ き ぶんじょう
は2機の探査機「コメット」と「ころな」に分乗し、スカイラブ「ジー
と た たん さ かだい ひと お さいしゅ
ザス」から飛び立った。探査課題の一つはハレーの尾のガスを採取する
うちゅう てんもん ぶんや ちきゅう せいめい すいせい
こと、それは宇宙、天文の分野だけでなく「地球の生命は、彗星からも
し せいぶつがく なぞ と
たらされたのかも知れない」という生物学の謎を解くことでもあった。
さいしゅ ちよく ご ごう き つうしん
しかし、ハレーのガスを採取した直後1号機「コメット」からの通信が
なに お
とだえたのだ。「コメット」に何が起こったのか？



登場人物

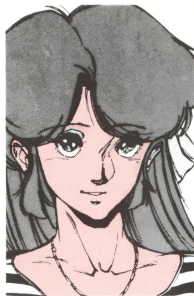


武麻速雄(むそうはやお) (男、日本、18才)

シューティングゲームにこるうち実際に撃墜して
みたくなり、それだけの理由で銀河戦士養成学校
に入る。

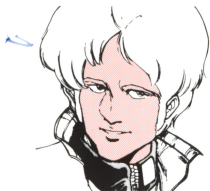
単純な理由ながら入学後は才能を発揮し、成績は
トップクラス。(ただし科目によっては×××)。

入学直後の一時期ミラコフが臨時講師として速雄
を担当、その素質を買い「ころな」乗員に推薦し
た。ややそそっかしく、女の子には弱い。



エリーヌ・シュレマン^{おんな}(女、フランス、17才^{さい})

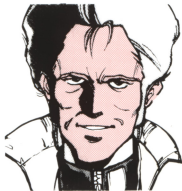
4才^{さい}からピアノを^{なら}習い、10才^{さい}にして^{せかい}世界ジュニア
ピアノコンテスト^{ゆうしょう}優勝。一方^{いっぼう}音楽の^{おんがく}諸理論^{しよろん}を^{どくがく}独学
で^{かんが}考え^だ出すなど^{すうがく}数学の^{さいのう}才能^{しめ}も^{さい}示し、14才でソルボ
ンヌ^{だいがく}大学^{ねんさい}（2001年^{せつりつ}再設立）^{りがく}理学部^ぶ数学科^{すうがく}へ。
16才^{さい}のときJESUS^{じーずす}を見学^{けんがく}、たまたま居合わせ
たベリーニ^{さいかい}と再会^{さいかい}したのがきっかけで「コメット」
に^の乗ることになる。数学^{すうがく}とキーボード^{はな}を離れれば、
ごく^{ふつう}普通の^{たかん}多感^{しょうじょ}な少女^{はやお}。速雄のガールフレンド。



アンドレイ・ベリーニ^{おとこ} (男、イタリア、29才)^{さい}

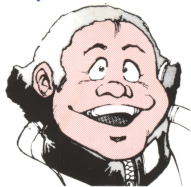
フランスに^{りゅうがく}留学し、コンピュータ^{り ろん}理論を経て、情^{じょう}報工学に移る。

慎重な^{しんちよう}性格だが、一度^{いち ど}決断したら^{けつだん}行動は的確かつ^{こう どう}迅速、^{てきかく}留学中に^{じん そく}天才^{りゅうがくちゅう}小学生エリーヌと^{てんさいしょうがくせい}出会う^{で あ}機会^{きかい}があり、メンバーに^{すいせん}推薦する。



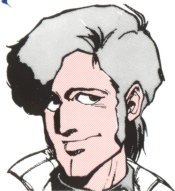
ウィルヘルム・ハイラー^{おとこ} (男、ドイツ、33才)^{さい}

フンボルト大学で天体力学を^{だいがく}学んだ^{てんたいりきかく}あと、SAL^{まな} (宇宙航空^{うちゅうこうくう})のパイロットとなる。彗星の尾に直接^{すいせい}飛び込む^お危険な^{ちよくせつ}探査に^とすぐれた^こ操縦^{きけん}テクニックが^{たん さ}必要となり、ハイラーに^{そうじゅう}白羽の矢が立つ。コメッ^{ひつよう}トのキャプテン。^{しら は や た}



ガルシア・バルカス (男、ブラジル、24才)

星間物質学を学ぶためアメリカに留学したが、勉強を放り出してハンバーガー店でアルバイト。ハレー61計画の一般公募に応募してなぜか採用される。陽気な性格で誰にでも好かれるタイプ。



ロジャー・カーゾン (男、アメリカ、21才)

NASA基地のそばで育ち、小さなころから宇宙にあこがれる。

ハーバード大学で宇宙生物学を学びNASAへ就職、念願がかなって2号機「ころな」乗務を命じられる。希望に燃える熱血漢。



イワン・ミラコフ (男、ソビエト、31才)

10代の頃、原発事故の残留放射能の影響で短命を
 覚悟し、なかばやけで銀河戦士を志願する。しか
 し、やけはやがていい意味の“居直り”に変わり、
 冷静で勇敢な性格となる。ころなキャプテン。



朱 芳花 (しゅ ほうか) (女、中国、27才)

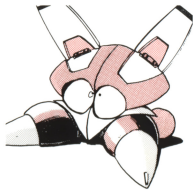
東洋医学と西洋医学の融合を目指し日本の医科大
 学に留学。

中国宇宙研究所専属医師を経て、ころなサブキャ
 プテン。留学経験のため、日本には親近感を持つ。
 知性派の美人。



ナハス・アリ(男、エジプト、48才)

ハーバード大学を主席で卒業、国連宇宙局勤務を
経てジーザス司令官に就任。
局地紛争の解決に尽力し、平和運動家としても世
界的に知られている。温厚な性格と的確な指導力
で部下の信頼も厚い。



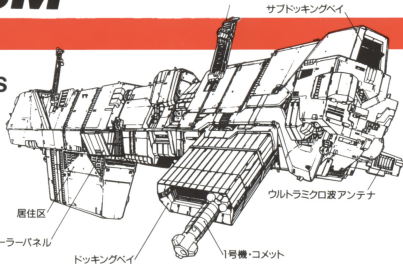
フォジー(ロボット、日本製)

エリーヌのマスコットロボットであるが、高性能
の電子頭脳が搭載してあるため高度情報処理など
もこなすことができる。
普段は臆病だが、いざとなると男の子(??)らしいところを見せる。

MECHANISM

「ジーザス」とは

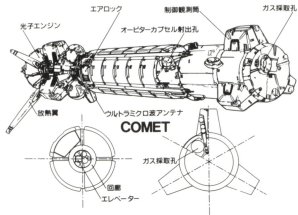
SKY LAB
JESUS



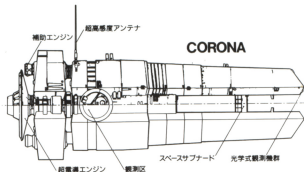
ジーザスは、^{ちじょう まんきろめーとる}地上2万kmに
^{うちゅうき}つくられた宇宙基地である。

^{うちゅうこう}宇宙港としてだけでなく、^{けんきゅうし せつ}さまざまな研究施設やコンピュータ・ネット
^{きょてん}ワークの拠点があり、^{とく}特に^{ぎん が ぼうえい ぐん}銀河防衛軍の本部が置かれるなど^{ほんぶ お}21世紀の地
^{きゅう ちゅうそう}球の中核として^{じゅうよう}重要である。

「コメット」「ころな」とは



カセット式^{しき}になっていて、各部屋^{かくへや}が切り離^{きりはな}せる。ハイラー、ベリーニ、バルカス、エリーヌ^のが乗る。



へいめんしき^{へいめんしき}そう^{どう} どう^{こう} こう^{ぞう} 平面式双胴構造で、コメットより小型^{こがた}。ミラコフ、カーゾン、芳花^{はやお}、速雄^のが乗る。

ゲームの始め方

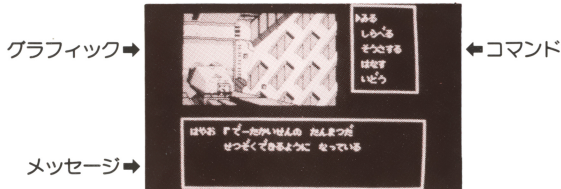


電源でんいげんを入れると画面かめんにタイトルが表ひょう示じされます。

セレクト・ボタンでスタートスタート (START) かコンティニューコンティニュー (CONTINUE) かをえらえらび、スタート・ボタおンを押おすとゲームがはじはじまります。

(コンティニューのほうほうほう法については、p.18をお読よみください)。

基本画面の説明

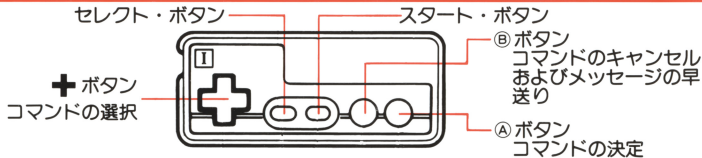


コマンド………**+**コントロール・ボタンで^{えら}んでください。

グラフィック…その場面の^{ばめん}絵が^え表示^{ひょうじ}されます。

メッセージ……登場人物の^{とうじょうじんぶつ}会話^{かいわ}などが^{ひょうじ}表示されます。

コントローラーの使い方①〈コマンド画面〉



+ ボタン.....^{じょうげ}上下でコマンドを^{せんたく}選択します。

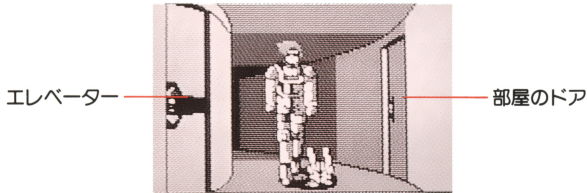
① ボタン.....^{けってい}コマンドを決定します。

② ボタン.....コマンドをキャンセルします。

また、^お押し^{つづ}続けるとメッセージを^{はやおく}早送りすることができます。

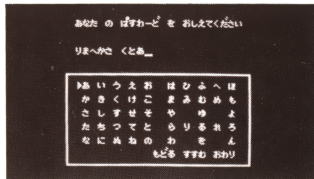
セレクト・ボタン.....パスワードを^と取ることができます。

コントローラーの使い方 ②〈廊下での移動〉



+ ボタン.....^{じょうげ}上下で^{ろうか}廊下を^{い どう}移動します。
また、ドアの^{まえ}前で^{みぎ}右を押すと^{へ や}部屋に、^{ひだり}左に^お押
すとエレベーターに^{はい}入ることができます。

コンティニュー



ゲームをやめるときは、セレクト・ボタンを押してください。あなたのパスワードが表示されます。

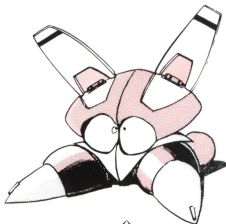
(コマンドが出ていないときは、パスワードは取れません) パスワードの長さは状況に応じて違います。また

た、1文字違っても続きはできなくなるので、しっかりメモしておきましょう。ゲームの続きをやりたいときは、タイトル画面でコンティニュー (CONTINUE) を選び、パスワードを入力してください。

(なお、「ころな」に行ってからではコンティニューはできません。)

使用上の注意

- ① 精密機器せいみつき きですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックは避けてください。また、絶対に分解ぜつたい ぶんかいしないでください。
- ② 端子たんしに触れたり、水みずでぬらすなどしないでください。故障こしょうの原因げんいんになります。
- ③ シンナー、ベンジン、アルコールなどの薬品やくひんで拭ふかないでください。
- ④ ご使用後は、必ずACアダプターをコンセントから抜ぬいておいてください。
- ⑤ 長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ごとに10～20分の休憩きゅうけいをとるようふんにしてください。
- ⑥ 画面かめんから離はなれてゲームをしてください。



発売元●キングレコード株式会社

〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 TEL.03(945)2121

© キングレコード

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。